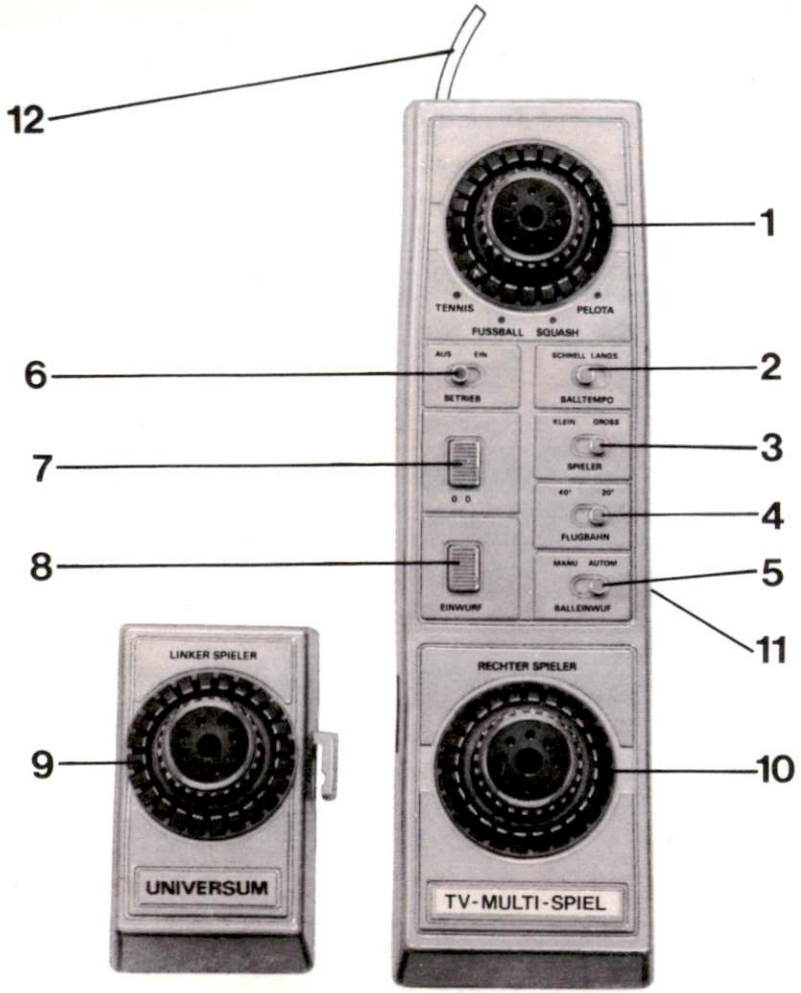
UNIVERSUM TV-MULTI-SPIEL

Bestell-Nummer 012.449 5

Gebrauchsanleitung



BEDIENUNGSELEMENTE

1. Drehschalter zur Wahl des gewünschten Spiels
2. Balltempo
3. Schläger- bzw. Spielergröße
4. Flugbahnsteigung
5. Balleinwurfumschaltung automatisch/manuell
6. EIN/AUS- Schalter
7. Nullstellung der Ergebnisanzeige, Beginn eines neuen Spiels
8. Manueller Balleinwurf
9. Spielknopf für linken Spieler
10. Spielknopf für rechten Spieler
11. Netzteilbuchse
12. Antennenkabel

STROMVERSORGUNG

Batteriebetrieb

Der Deckel des Batteriefachs befindet sich auf der Unterseite des Gerätes. Öffnen Sie das Batteriefach indem Sie den Deckel in Pfeilrichtung schieben und aus dem Gerät nehmen.

Setzen Sie 6 Stück Mignonzellen in das Batteriefach ein. Achten Sie unbedingt darauf, daß die Batterien in der Lage, wie in dem Fach angegeben, eingesetzet werden.

- Falsch eingelegte Batterien beschädigen das Gerät. Schließen Sie das Batteriefach, indem Sie den Deckel gegen die Pfeilrichtung schieben, bis er einrastet.
- Verbrauchte Batterien erkennen Sie daran, daß das Spielbild unstabil wird und unnormale Ball- bzw. Spielbewegungen auftreten.
  Es ist immer der ganze Batteriesatz auszutauschen.
- Ersatzbatterien finden Sie im Quelle-Katalog und den Quelle-Verkaufsstellen.
- Trockenbatterien sind chemische Elemente, die sich auch ohne Stromabgabe zersetzen. Die Batterien sind von Zeit zu Zeit auf ihrem Zustand zu überprüfen. Verbrauchte Batterien können zur Beschädigung führen und sind sofort aus dem Gerät zu entfernen.

Netzbetrieb

Mit einem zusätzlichen Netzteil, 9 Volt, min. 100 mA, z.B. Quelle Best. -Nr. 406.092 kann das TV-Spiel an 220 Volt Wechselstrom betrieben werden. Der Anschluß erfolgt an die Buchse an der rechten Längsseite des TV-Spiels. Dabei wird der eingelegte Batteriesatz abgeschaltet.

- Bei längerem Netzbetrieb sollte der Batteriesatz dem Gerät entnommen werden.

  Für Schäden durch auslaufende Batterien wird nicht gehaftet.

ANSCHLUSS UND BEDIENUNG DES GERATES

Zur Wiedergabe der Fernsehspiele sind alle normgerechten Fernsehgeräte, Heimgeräte oder Portables, schwarz/weiß oder Farbe, geeignet.

Bei Farbgeräten erfolgt die Wiedergabe in schwarz/weiß.

Der Anschluß an das Fernsehgerät erfolgt über die Antennenbuchse. Das Antennenkabel des TV-Spiels ist mit einem Antennen-Koaxialstecker 75 Ohm, entsprechend der Norm für kombinierte UHF/VHF-Antennen-Anschlüsse, versehen.

Dieses Kabel ist in die Antennenbuchse des Fernsehgeräts zu stecken.

Falls Ihr Fernsehgerät mit getrennten VHF/UHF-Antennenbuchsen für die 240 Ohm-Antennen-Norm ausgerüstet ist, müssen Sie einen Adapter, z. B. Quelle Best-Nr. 019.347 verwenden.

Am Fernsehgerät dürfen normalerweise nicht Antennen-und TV-Spiel-Anschlußkabel gleichzeitig angeschlossen sein, weil hierdurch über die Antenne Störungen auf andere Fernsehgeräte übertragen werden.

Um dieses dauernde Umstecken der Antenne zu vermeiden, können Sie einen Quelle-Duo-Antennenschalter Best-Nr. 103.803" verwenden. Mit dem Drehschalter dieses Adapters können Sie auf Fernsehempfang oder TV-Spiel umschalten.

Zur Inbetriebnahme des TV-Spiels sind nach Anschluß an das Fernsehgerät (und eventuell Netzteil) folgende Bedienungen durchzuführen:

1. Schalten Sie Ihr Fernsehgerät auf Kanal 3 (VHF-Band I).

   Sollte dieser bereits durch den örtlichen Fernsehsender besetzt sein, schalten Sie einfach auf Kanal 4 um.

- Für einen einwandfreien Betrieb des TV-Spiels darf dieses nicht unmittelbar über oder unter dem Fernsehgerät installiert werden.
- Falls Ihr Fernsehgerät einen Regler zur Einstellung der Zeilenfrequenz (Horizontalfrequenz) hat, kann mit diesem das eingestellte Spielbild genau zentriert werden.

2. Das TV-Spiel ist mit dem Schalter (6) einzuschalten.
3. Mit dem oberen Drehschalter (1) ist das gewünschte Spiel einzustellen.
4. Auf dem Bildschirm erscheint jetzt das Spielbild des gewählten Spiels. Mit der Feinabstimmung des Fernsehgerätes ist dieses auf beste Konturenschärfe und rauschfreie unverzerrte Wiedergabe einzustellen.
5. Helligkeit und Kontrast des Fernsehgerätes sind auf übliche Weise mit den entsprechenden Reglern einzustellen.

   Für das Spielfeld soll ein dunkler Grauton eingestellt werden.

   Die akustischen Signale von Treffern und Fehlern werden von dem Lautsprecher im TV-Spiel wiedergegeben. Der Lautstärkeregler des Fernsehgerätes soll deshalb in seine Nullstellung geregelt werden.
6. Durch Betätigung der Drehregler (9 + 10) werden die zugehörigen Schläger- bzw. Spieler-Symbole senkrecht verschoben.

   Die Bewegungsgeschwindigkeit der Symbole entspricht der Bewegung der Drehregler.
7. Mit dem Schalter (5) wird die Art des Balleinwurfs bestimmt:

   AUTOM. = automatischer Einwurf

   MANU. = manueller Einwurf

   Im zweiten Fall ist dazu die Einwurftaste (8) zwei Mal zu betätigen:
8. Die nachfolgend beschriebenen Spiele können nach Belieben einfacher oder schwieriger gestaltet werden.

   Mit Schalter (4) kann die Flugbahn verändert werden:

   20° = kleiner Aufprallwinkel

   40° = großer Aufprallwinkel

   Mit Schalter (2) kann das Balltempo verändert werden:

   LANGS. = langsames Balltempo

   SCHNELL = schnelles Balltempo

   Mit Schalter (3) kann die Größe der Schläger- bzw. Spieler-Symbole geändert werden:

   GROSS = großer Schläger/großer Spieler

   KLEIN = kleiner Schläger/kleiner Spieler
9. Vor Beginn jedes Spiels muß die Ergebnis-Anzeige mit Taste (7) 0:0 auf Null zurückgestellt werden.

   Sind von einem der beiden Spieler 15 Punkte erreicht, ist das Spiel beendet.

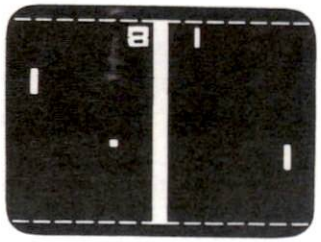
   Weiterspielen ist nicht mehr möglich. Vor einem neuen Spiel muß zuerst wieder die Ergebnisanzeige mit Taste (7) auf 0:0 zurückgestellt werden.

- Das laufende Spiel kann jederzeit durch Betätigung der Taste (7) abgebrochen werden.

Garantie

Auf dieses Gerät leisten wir 6 Monate Garantie gemäß unseren Garantiebedingungen. Schäden durch unsachgemäße Handhabung, Nichtbeachten der Gebrauchsanleitung und Eingriff nicht autorisierter Personen, sind von der Garantie schlossen.

TENNIS



Für 2 Spieler, es wird mit beiden Drehreglern (9, 10) gespielt.

Bringen Sie den Schalter (1) in Stellung TENNIS. Es erscheint auf dem Bildschirm das nebenstehende Spielbild: die beiden Seitenlinien, das Netz und die beiden Tennisschläger.

Das Spiel beginnt mit dem Balleinwurf links. Der rechte Spieler muß versuchen, seinen Tennisschläger so zu plazieren, daß er den heranfliegenden Ball berührt. Gelingt diese Berührung, dann prallt der Ball zurück in das Spielfeld des Gegners, der wiederum den Ball "zurückschlagen" muß. Dieses Spiel setzt sich solange fort, bis einer der beiden Spieler den Ball verfehlt; der andere Spieler erhält einen Punkt.

Der aus dem Spielfeld geratene Ball wird von der Spielseite, die den Punkt erhalten hat, wieder in das Spielfeld eingeworfen.

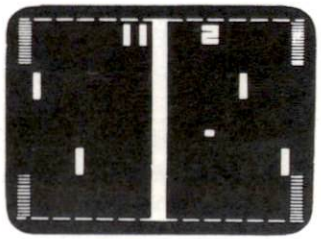
Dieser Einwurf geschieht automatisch, wenn der Schalter (5) auf AUTOM. steht.

Wenn der Schalter (5) auf MANU. steht, muß hierzu die Taste EINWURF (8) betätigt werden.

Der Spielstand wird automatisch durch die Ergebnis-Anzeige auf dem Bildschirm festgehalten.

Wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Für ein neues Spiel muß die Ergebnis-Anzeige mit Taste (7) auf 0:0 zurückgestellt werden.

FUSSBALL



Für 2 Spieler, es wird mit beiden Drehreglern (9, 10) gespielt.

Bringen Sie den Schalter (1) in Stellung FUSSBALL. Es erscheint auf dem Bildschirm das nebenstehende Spielbild: die beiden Tore, die obere und untere Feldbegrenzungslinie und die Mittellinie. Jeder Spieler bewegt mit seinem Drehregler den eigenen Torwart und seinen Stümer, der sich in der gegenüberliegenden Spielhälfte vor dem gegnerischen Tor befindet.

Die Ergebnis-Anzeige muß mit Taste (7) auf 0:0 gestellt werden. Wenn Schalter (5) auf AUTOM. steht, wird der Ball automatisch eingeworfen, in Stellung MANU. muß hierzu die Taste (8) zwei Mal betätigt werden.

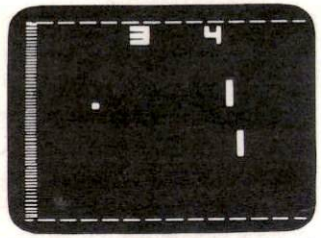
Der "Stürmer" soll den Ball berühren und in das gegnerische Tor lenken, der "Torwart" soll dieses verhindern und den Ball in die gegenüberliegende Spielfeld-Hälfte zurückschießen.

Berührt der Ball, während er in die gegnerische Feldhälfte zurückkehrt den eigenen Stümer, wird seine Flugrichtung verändert, wodurch das Spiel interessanter und schwieriger wird.

Der jeweilige Spielstand wird automatisch durch die Ergebnis-Anzeige auf dem Bildschirm sichtbar.

Sind 15 Tore von einem der beiden Spieler erreicht, ist das Spiel beendet. Für ein neues Spiel muß die Ergebnis-Anzeige wieder auf Null gestellt werden.

SQUASH



Für 2 Spieler, es wird mit beiden Drebreglern (9, 10) gespielt.

Bringen Sie den Schalter (1) in Stellung SQUASH. Auf dem Bildschirm erscheint das nebenstehende Spielbild: links die Mauer, rechts die beiden Schläger.

Durch kurzes zweimaliges Drücken der Einwurftaste (8) oder durch automatischen Einwurf wird der Ball den Schlägern zugeworfen.

Es beginnt der Spieler mit dem linken Drehregler (9).

Die beiden Schläger müssen abwechselnd den Ball zurückschlagen (einmal der eine und einmal der andere Spieler).

Verfehlt ein Spieler den Ball, so erhält der Gegner einen Punkt.

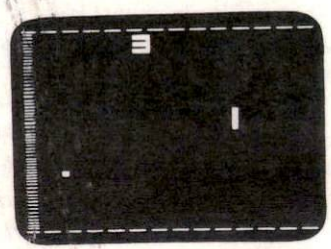
- Der Spieler, der den Ball verfehlt hat, muß nach erneutem Einwurf als erster zurückschlagen!

Anschließend wird das Spiel wieder abwechselnd weitergespielt.

Das Spiel endet bei 15 Punkten.

Zu einem neuen Spiel ist die Ergebnis-Anzeige wieder mit Taste (7) auf 0:0 zurückzustellen.

PELOTA



Für 1 Spieler – hierzu nur rechten Drehregler (10) benutzen.

Bringen Sie den Schalter (1) in Stellung PELOTA. Es erscheint auf dem Bildschirm das nebenstehende Spielbild: links die Mauer, rechts der Schläger. Durch kurzes zweimaliges Drücken der Einwurftaste (8) bzw. durch den automatischen Einwurf wird der Ball dem Schläger zugeworfen.

Der Spieler muß mit dem Drehregler (10) den Schläger so verschieben, da dieser den haranfliegenden Ball berührt. Gelingt die Berührung, prallt der Ball gegen die Mauer, von wo er dann sofort wieder ins Spielfeld zurückgeworfen wird. Hierbei kann er auch eine der Seitenlinien berühren.

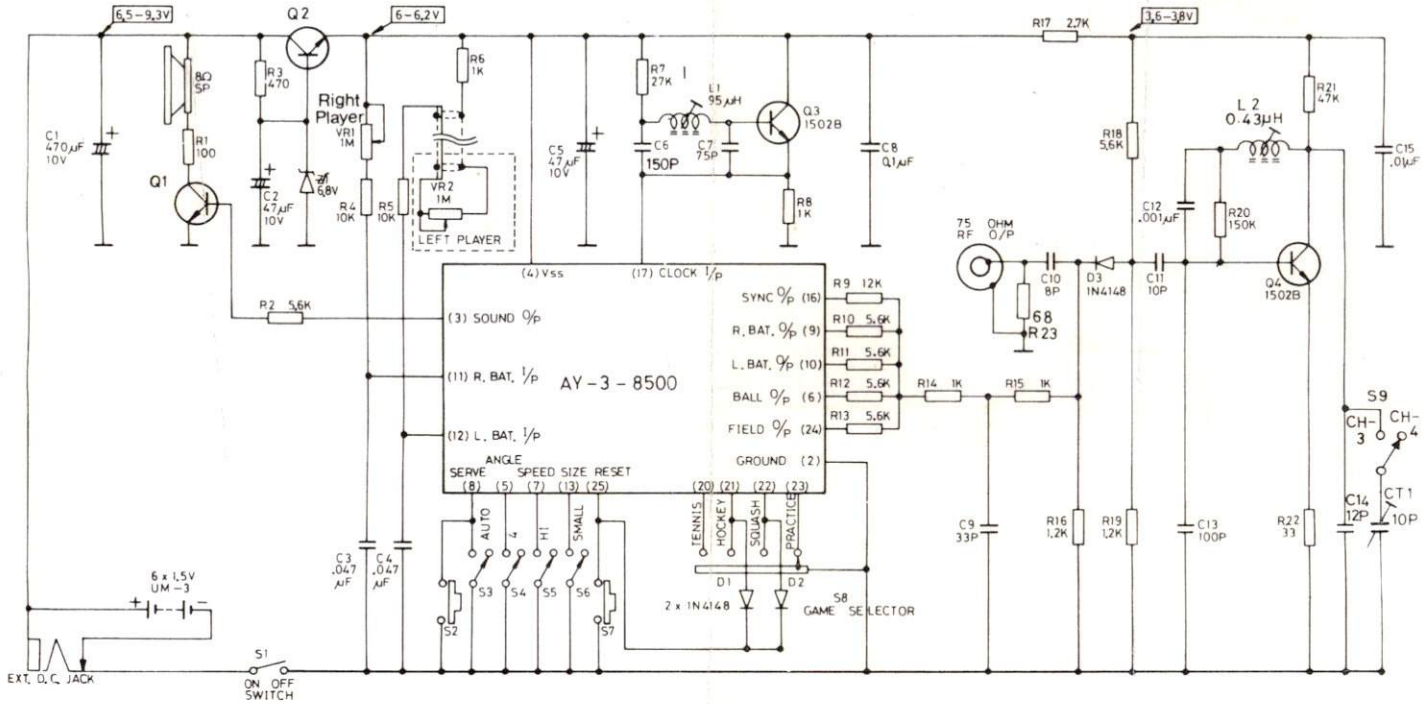
Wird der Ball verfehlt, verschwindet dieser vom Bildschirm und wird erneut, automatisch oder mit Taste (8), eingeworfen.

Jeder verfehlte Ball wird von der Ergebnis-Anzeige gezählt.

Sind 15 Punkte erreicht, ist das Spiel beendet. Zu einem neuen Spiel muß die Ergebnis-Anzeige wieder mit Taste (7) auf 0:0 gestellt werden.

UNIVERSUM TV-MULTI-SPIEL

SCHALTPLAN



NOTE:

1) (••) DENOTE L.S.I. CONNECTION.
2) ALL VOLTAGE ARE MEASURED WITH A 20KΩ/V METER WITH RESPECTED TO GROUND.
3) EXT. D.C. JACK FOR 9V D.C. 150MA ADAPTOR. (TIP NEGATIVE)
4) TRANSISTOR:

Q1	Q2	Q3	Q4
PE8050 CS1706D NA31 2SD30	PE8050 CS1706D NA31 2SD30	1502B 9021F/1	1502B

Änderungen vorbehalten!

7G 471